

ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 2(11), ГОДИНА II, ФЕВРУАРИ, 1999 Г.

ЦЕНА 990 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ПРЕГЛЕД PC:

MYTH II: SOULBLIGHTER
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
ACTUA SOCCER 3
HERETIC 2
MAGIC AND MAYHEM

ТОП НОВИНИ

НАРЪЧНИК:

CARMAGEDDON 2
SHOGO: MAD
WARLORDS III
COMMANCHE 3
HALF LIFE
TOMB RAIDER 3
N20
MADDEN '99

ИГРА НА БРОЯ:

Gangsters
ORGANIZED CRIME

ПРЕГЛЕД TV:

CRASH BANDICOOT: WARPED
MARCH MADNESS 99
ROGUE SQUADRON
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ЧЕТЕТЕ новото СУПЕРСПИСАНИЕ – СВЕТОВНА МРЕЖА!

НОВО!

СВЕТОВНА МРЕЖА

КЛЮКИТЕ ОТ ИНТЕРНЕТ

БРОЙ 2, ГОДИНА I, 1999 г.



КАРМЕН ЕЛЕКТРА: „ОБИЧАМ ДИВИТЕ МЪЖЕ"



МАРКУС ШЕНКЕНБЕРГ



НИКЪЛЪС КЕЙДЖ ЯЛ БОЙ КАТО МАЛЪК

- СЪБИТИЯ
- СТИЛ
- КИНО
- МУЗИКА
- СКАНДАЛИ
- ЗВЕЗДИ
- СЕКС
- КРИМИ
- ЗАБАВНА
- ХОРОСКОП

ЦЕНА 1200 лв.

СТАНЕТЕ ЧАСТ ОТ СВЕТА!

MYTH II: SOULBLIGHTER

W'95/98/MAC, P133, 32M, x4

Издател BUNGIE SOFTWARE
Производител BUNGIE SOFTWARE



Не са много игрите, които още със самото си появяване се превръщат в класика. *Myth* беше една от тях. Такива класически заглавия се запомнят с неща, които геймърите виждат за пръв път. Продълженията на тези игри се правят трудно – очакванията винаги са много големи. Но *Bungie* не се уплашиха и предложиха *Myth 2: Soulblighter*. Това не е точно продължение – това по-скоро е разширение към играта, но наистина много добре изпипано.

За непросветените ще напомним, че *Myth* е фентъзистратегия в реално време, но с някои уговорки. Това по-скоро е тактическа игра, тук няма събиране на ресурси, а управление на бойни единици. Вашата мисия може да включва разузнаване, ескорт или дори убийство на корумпирани типове. Тръгвате с вашия екип и всичко зависи от вас – никой няма да дойде да ви спаси. Тактиката е всичко, вашата цел е да изпълните задачата и да дадете възможно най-малко жертви – оцелелите участват и в следващата мисия.



Технически *Bungie* са направили някои промени. Играта вече може да се



играе изцяло само с мишка, като на ваше разположение е и Control Bar в дъното на екрана. Увеличени са и



възможностите за регулиране на скоростта. За по-консервативните, плашливи-



те и малките деца е въведена специална „безкръвна“ опция, за да не пищят пред



мониторите при по-садистичните сцени.

Графиката също е значително подобрена. Анимацията на единиците е с два пъти повече кадри и изглежда много по-реално, отличният 3D терен и невероятните метеорологични ефекти като дъжд, сняг, огън правят играта истинско удоволствие.

Много често игрите от този тип са просто като още едно сражение, без предистория и причини, без да знаете защо и как трябва да убиете враговете си. Тук не е така. Всяка мисия е уникална – със своя собствена история, разказана много увлекателно. Мисиите са 25, като с напредването стават все по-трудни. Не е забравен и мултиплеър вариантът, възможен и по Интернет.

Недостатъците на *Myth 2: Soulblighter* са в малкото нови единици и липсата на мисии на Dark Side, но това в никакъв случай не намалява качеството на играта и няма да разочарова почитателите на *Myth*.



Допълнения към сайта на Cavedog

Създателите на RTS хита Total Annihilation направиха някои допълнения към WEB сайта си. Първо, към официалната страница на Total Annihilation са добавени наръчници за начинаещи и опитни играчи и BBS и CHAT канали. Сайтът на очакваната с нетърпение игра TA: Kingdoms представя „The Atlas of Aramon" – първия от четирите предварителни прегледа на новото заглавие. Според разработчиците „всяка от четирите части ще представят по една от расите в Kingdoms". И накрая, в официалния сайт на също очакваната Amen: The Awakening е добавена нова история – втората фаза на едногодишната интернет-промоция на играта.

Патч за Baldur's Gate

Bioware и Interplay съобщиха, че са пуснали патч за играта им Baldur's Gate. Beta патчът добавя поддръжка за увеличаване на така нареченото „AI търсене на път" чрез инициализационния файл на играта baldur.ini. Променени са и характеристиките на някои магии: скоростта на Magic Missile е удвоена, а на Chromatic Orb е увеличена с 50 процента. С патча са коригирани общо 32 бъга, открити в оригиналния Baldur's Gate.

Добавки за Half-Life

Sierra и Valve пуснаха в Интернет добавка за великата им игра Half-Life. Даунлоудът включва мултиплейър карти, нови модели на играчите, нов режим за отборна игра и някои технически усъвършенствания. Друга новост от Valve е и добавката Team Fortress Classic към Half-Life.

Разширение за Sin

През февруари се очаква появата на expansion pack за Sin. Името му е Wages of Sin и се разработва от фирмата 2015. Ще включва 17 нови сингъл нива, седем нови оръжия, четири нови героя, 12 нови боса и 12 мултиплейър нива.

Actua Soccer 3

Издател GREMLIN INTERACTIVE
Производител ACTUA SPORTS

W'95/98, P166, 16M, x4



Като начало нека споменем, че играта разполага с изключително богатство от възможности. В нея са включени 450 футболни отбора, а общият брой на играчите надхвърля 10 000. Можеш да си създадеш и собствен тим и да решаваш буквално всичко – кои отбори ще играят в твоята лига, какви състезания ще провеждаш, на кои играчи ще правиш трансфер. Предвидени са три основни нива на трудност: аматьорско, полупрофесионално и професионално. Геймплеят също е много приятен. Феновете на футбола могат да



останат недоволни от някои прекалено резки премествания по игрището, но това са вече подробности.

Графиката е добра. Няма и помен от аматьорските изпълнения в *Actua Golf 2*. За съжаление физиономиите на играчите все още не са достатъчно индивидуализирани. Заради плоските лица и удължените черепи те всички изглеждат като неандерталци. Това обаче не бива да ви спира. Ако се интересувате от футбол и *FIFA* вече не ви задоволява, купете *Actua Soccer 3*, няма начин да сбъркате.



Oddworld: Abe's Exoddus

Издател GT INTERACTIVE
Производител ODDWORLD INHABITANTS

W'95/PSX, P166, 16M, x4

На фона на 3D екшъните и стратегиите в реално време, излезли през 1998 г., *Abe's Exoddus* прави впечатление на една малко старомодна игра, която по нещо напомня за станалите вече класика *Prince of Percia* и *Flashback*. Тя прилича и на една друга игра – *Abe's Oddysee*. И на двете места ти играеш ролята на Abe, но в *Oddysee* трябва да разрушиш завода Rupture Plant, а в *Exoddus* – пивоварната Soulstorm Brewery. И в двата случая защитаваш своите зеленокожи приятели Mudokon, които се използват за суровина във въпросните производства. Също като в *Oddysee* и тук се съчетават пъзели и действие. Решенията на повечето загадки са очевидни и справянето с тях е въпрос на време и рефлекси.

Графиката е функционална, но без нищо зрелищно. Abe може да тича, да скача, да се промъква и да говори. Може да дава заповеди на своите приятелчета Mudokon, всяко от които в новата игра е надарено със собствена индивидуалност. Той е способен също така да упражнява контрол над враговете си и това му дава почти неограничени възможности за садистична игра.







Heretic 2



Издател ACTIVISION
Производител RAVEN

W'95, P166MMX, 32M, x4

За разлика от повечето 3D екшъни, излезли напоследък, тази игра е от трето лице и е с коренно различен декор. Докато повечето заглавия от жанра се населяват от извънземни, мутанти и роботи, в *HERETIC 2* ще откриете магии, чудовища и всякакви същества в духа на Толкин.

В играта няма самоцелни стъпки. Историята се развива строго и последователно, но не линейно – интересът и напрежението не спадат нито за миг. Много рядко ще ти се налага да попадаш на вече посещавани места. Някой може да реши, че загадките са пре-







калено лесни, но те просто позволяват на всеки да следва свой собствен ритъм на игра. Повечето от тях са свързани с откриването на различни предмети и изискват добро познаване на нивата, които между другото са осеяни с капани, и ти, щеш, не щеш, ще попадаш в тях.

Друга силна страна на играта са оръжията, които са не само зрелищни, но и полезни. Звуковото оформление на всяко ниво създава специфична атмосфера, като в същото време не разсейва играча. Графиката е произведение на изкуството, а някои ефекти просто трябва да ги видиш, за да повярваш, че такова нещо съществува.

Magic and Mayhem

W'95, P133, 32M, x8

Издател VIRGIN (UK)
Производител MYTHOS GAMES

На пръв поглед новата фентъзи RTS игра *MAGIC AND MAYHEM* изглежда много новаторска, но всъщност е заимствала много елементи от старата *CHAOS* на *Collop Brothers*. Може да се играе по два начина. Първият е игра-престрелка (skirmish), която може да бъде соло срещу магьосници с AI (изкуствен интелект му викаме) или мултиплейър срещу най-много трима играчи. Другият начин е Campaign, в който ръководиш твоя герой Корнелиус през цялата история, а той междувременно расте и се променя на екрана. Трябва да преминеш през три острова – Средновековие, Античнa Гърция и мистичното Келтско кралство, като на всяко едно от тези места се развиват по няколко сценария.

Общо играта разполага с три дузини различни мисии и карти и четири нива на трудност, така че съвсем не е задължително всеки път да минаваш през едни и същи приключения. Всеки сценарий ти дава право да избереш какви магии да вземеш със себе си. Магическите елементи са изключително разнообразни и по това тази игра се отличава от всички преди нея. По отношение на графиката има какво да се желае, но тя и така си е достатъчно впечатляваща, особено в комбинация с фоновата музика и звуковите ефекти, съпровождащи битките.







Havas не пестят пари

През февруари се очаква фирмата Havas да закупи Cendant Software заедно с всичките й дъщерни фирми за сумата от 800 милиона долара. Който е чел внимателно новините от предишните броеве, си спомня, че самите Cendant наскоро купиха Sierra и Blizzard. Освен тези две фирми Havas ще придобие и Knowledge Interactive, Dynamics, Impressions и Coktel. Слуховете говорят, че новият софтуерен гигант ще носи името Havas International.

Beta тестери за Soul of the Oracle

Фирмата Power Media набира beta-тестери за новата им игра Soul of the Oracle. Тя ще представлява 3D екшън с приключенски елементи и ще включва шест уникални героя, реалистични движения и мрежова поддръжка до 10 души. Ако се интересувате, отбийте се на http://www.souloftheoracle.com/.

Новости около Pentium 3

Intel потвърдиха, че пускат на пазара през март нов процесор с кодовото название Katmai.

Разширение за Caesar III

Sierra Studios и Impressions Software пуснаха разширение за играта им Caesar III (http://www.sierrastudios.com%20and%20www.caesar3.com/). В него са включени пет нива на трудност, опция за изключване на събитията, причинени от боговете, допълнителна информация за пътуващите търговци, нови бързи клавиши и др.

Microsoft купува FASA

Microsoft обявиха намерението си да придобият FASA Interactive заедно с дъщерната й фирма Virtual Worlds. След покупката Microsoft ще придобие ексклузивните права върху BattleTech, който включва MechWarrior, MechWarrior 2 и MechCommander.

5 милиона Game Boy Color продадени

Nintendo обявиха, че новият хит сред конзолитеджуджета Game Boy Color е постигнал 5 милиона продажби. Оптимисти от фирмата смятат, че търговията ще продължи при рекордните стойности от 1 милион месечно.

EA прибират Tiger Woods

EA започна масово изземване на Tiger Woods '99 (за PSX) от магазините. Според изявление на представители на фирмата „изземването се извършва поради открит нелицензиран материал, записан на мястото на диска, което по принцип трябва да е празно". Този материал всъщност представлявал комикс от South Park. На пазара в момента има около 100 хил. бройки от играта.

Излезе Dex Drive за N64

На 24 януари на пазара се появи уникалното устройство Dex Drive за N64 на цена около $40. То позволява записани позиции в игрите да се прехвърлят на компютър и при необходимост пак да се запишат на мемъри карта.

Unreal за Playstation

GT Interactive обяви, че ще издаде Playstation версия на Unreal тази година. Екшънът от първо лице направи фурор при излизането си за PC със своите визуални постижения. Фирмата Aardvark ще се заеме с конвертирането.

Заплаха за Tomb Raider

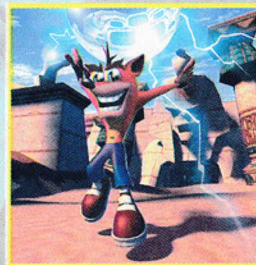
Новата игра на Sony – Syphon Filter, ще се появи на пазара на 17 февруари. Заглавието представлява 3D екшън с подобни на Tomb Raider черти. Нивата са базирани на мисии и в играта са включени широка гама оръжия.

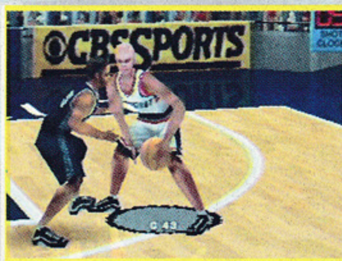
Crash Bandicoot: Warped



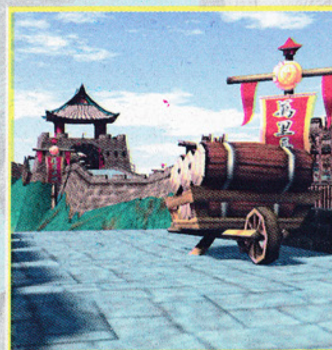
Издател SONY INTERACTIVE
Производител NAUGHTY DOG

Въпреки критиките в печата, последвали появата на бял свят на първия Crash, публиката хареса играта и тя се превърна в един от най-големите хитове за Playstation. Последва и продължение, а на пазара вече се появи и Crash Bandicoot Warped – третата част на поредицата. Съвсем естествено е, че то се придържа към печелившата формула на двете предишни заглавия. Действието все още се развива както в популярните „платформени" игри, а Crash си е запазил всички способности, които демонстрира в предишните издания. Новото тук е, че се появява и нов герой, сестра му Coco. Включени са и някои бонус-нива, които допълнително разнообразяват играта. Въпреки тези дребни нововъведения третата част не представлява нещо коренно различно, което само по себе си не е лошо, тъй като играта си е забавна, а какво по-важно от това.





Във визуално отношение Warped е наследил всички предимства на своите предшественици. 3D графиката изглежда фантастично, като подводните сцени заслужават особена похвала. Не само теренът е майсторски разработен, но и героите са анимирани по удивителен начин.



March Madness 99

Издател ELECTRONIC ARTS
Производител EA SPORTS

Толкова ли е трудно да се направи добра игра на баскетболна тема? От години собствениците на PlayStation и Nintendo 64 очакват подобно заглавие. За съжаление March Madness 99 не слага край на това очакване. Втори опит на EA Sports да направят нещо в тази област май не се е увенчал с успех.

Човек, който е свикнал с висококачественото изображение на NBA Live 99 и очаква същото от March Madness 99, може да остане много разочарован. Двата продукта сякаш не са правени от един производител. Основният проблем при March Madness е скоростта. Тази игра върви като пиян





централен нападател с два леви крака. В миналогодишната игра на EA играчите се движеха прекалено бързо, сега са прекалено бавни. Може би догодина ще налучкат добрата скорост.

Игрищата за сметка на това са впечатляващи. Те изглеждат съвсем като истински, различават се доста едно от друго. Второстепенните отбори играят на малки игрища, големите – на големи. Дори таблата, на които се обявяват резултатите, създават усещане, че играта се мести от стадион на стадион.

Не оставайте с впечатление, че March Madness 99 е лоша игра. Напротив, продуктът е съвсем приличен, но колко по-добър можеше да бъде...

Rogue Squadron

Издател LUCAS ARTS
Производител FACTOR 5

ROGUE SQUADRON е втората игра на тема междузвездни войни, разработена за Nintendo 64.

Действието в нея се развива на различни планети, като за всяка мисия имаш на разположение 5 различни изтребителя: X-Wing, Y-Wing A-Wing, Snow-speeder и новичкия V-Wing, като изборът се определя от задачата, която ти предстои. Преди всеки етап получаваш съответни инструкции, които не са кой знае колко необходими, тъй като мисиите не се отличават много една от друга.

Графиката е отлична, дори когато играта се играе без RAM expansion pack. С RAM пакета, разбира се, е по-добре – няма и следа от неравни ръбове или мъгляви хоризонти. Играта върви при резолюция 640x480, като забавяне настъпва само когато екранът се изпълни с кораби. За разлика от повечето игри за Nintendo 64, в които почти не се говори, ROGUE SQUADRON е със стереооформление и дигитален говор. В звуково отношение това е една от най-сполучливите игри на компанията.

С две думи, ROGUE SQUADRON е едно наистина велико творение, в което всичко – и графика, и звук, и gameplay, и сюжет, е на ниво.







Turok 2: Seeds of Evil

Издател ACCLAIM
Производител IGUANA

За тези, които не са запознати с предишния TUROK, ще кажем, че действието е от първо лице и в него не липсва насилие. Оръжията са много съществен елемент в този вид игри и затова е чудно, че дизайнерите толкова често ги пренебрегват. Този път обаче от Iguana нямат грешка, а освен това са възприели и много хитър подход при представянето на оръжията. Вместо да ги представят всички накуп в началото на играта, те ги въвеждат поотделно, и то в най-подходящия момент, като по този начин играчът има удоволствието да ги открива едно по едно.

И ако арсеналът е богат, то и врагове не липсват. Те имат „навика“ да умират по много живописен начин и това допринася за удоволствието от играта. На всяко ниво играчът трябва да постигне определени цели и е много „забавно“, когато някой изпотрепе всички гадове само и само да стигне до края на нивото и там да научи, че не си е свършил основната работа и не може да продължи по-нататък.

Оформлението на нивата е чудесно. Тази изключително разнообразна в графично отношение игра страда само от някои забавяния. Друго предимство е чудесният мултиплейър. Ако си падате по този тип игри, не пропускайте тази пуцалка. И не пропускайте да се снабдите с 4 MB expansion пакет, за да усетите красотата, която дава добрата резолюция.







N64 TV НОВИНИ

Новата Zelda поставя рекорди

През последните шест седмици от 1998 година Ocarina of Time донесе на Nintendo 150 милиона долара (за 2.5 милиона касети), докато кинохитът Животът на насекомите за този период е спечелил „само“ 114 милиона долара. Това е и играта с най-много продажби за 1998 година, въпреки че е имала на разположение само шест седмици. До 31 март, края на финансовата година, ще бъдат продадени 6 милиона броя, което се равнява на 360 милиона долара.

Worm Armageddon за всички конзоли

Новото заглавие от серията за симпатичните червейчета – Worm Armageddon, ще бъде издадена за Playstation, N64 и Dreamcast. Това ще е и първата Worms игра, която ще се появи за N64 и, разбира се, за новата конзола на Sega.

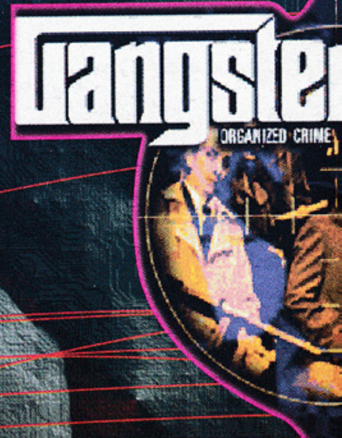
Sony отрече спонсорство

В скорошно съобщение в пресата се казва, че Sony е на път да подпише договор за спонсорство с английския футболен клуб „Арсенал“ за сумата от 10 милиона долара. От централата на фирмата, обаче отрекоха информацията. В момента Playstation спонсорира Европейската шампионска лига, а Sony – италианския „Ювентус“. Спонсорирането на европейски футболни събития също не е подминато от видеогиганта – реклами на Tekken 3 и Gran Turismo можеха да бъдат забелязани на срещите от Английската Premier League.

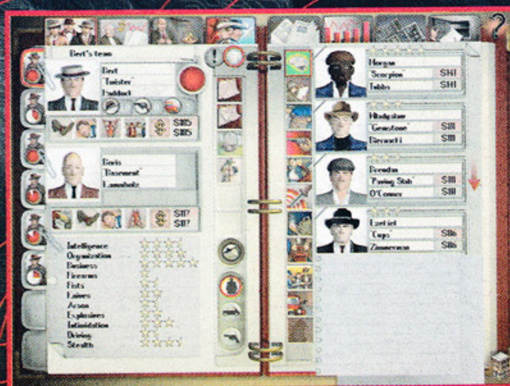
Neo Geo Pocket за Великобритания

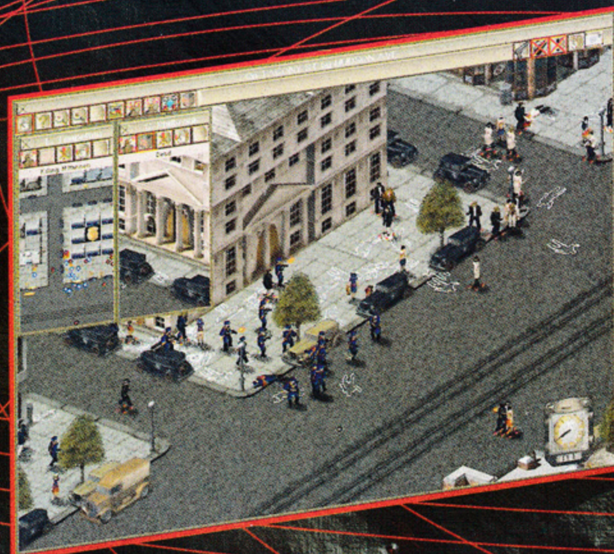
Фирмата Fire спечели правата за издаване на новата джобна конзола Neo Geo на територията на Великобритания. 16-битовата система излезе на 4 януари и включва монохромен дисплей с резолюция 160x152 пиксела и е съвместима с Dreamcast.

ИЗДАТЕЛ: EIDOS



Минимална конфигурация:
Pentium 133 MHz
16 MB RAM
140 MB свободно дисково пространство
4x CD-ROM











Представи си, че си някъде през тридесетте, носиш скъп костюм и стилна шапка, седиш пред класическа черна лимузина и вдясно от теб сумти бодигард – тип горила, а вляво седи страхотна мадама. Не можеш ли? Е, тогава си купи *Gangsters*, за да разбереш за какво става въпрос...

Добре дошли в New Temperance

Gangsters е разработена от *Hothouse Creations* и се разпространява от небезизвестните *Eidos Interactive*. Играта ти дава възможност да контролираш своя собствена банда в американски град на име New Temperance по време на сухия режим през 30-те. От теб зависи каква част от града ще попадне под твое влияние, като средствата за постигане на целта ти са много и разнообразни – ръководиш повече от сто мутри, движиш нелегален бизнес, убиваш опонентите си, подкупваш хора от висшата администрация, убиваш твои конкуренти и т. н. Тези задачи изобщо не са лесни за изпълнение, а и в играта те са пресъздадени доста реалистично.

Едно от нещата, които правят впечатление в *Gangsters*, е богатият набор от опции. В първия момент на човек му се струва, че те са прекалено много, но в процеса на игра всяка от тях си намира приложението. В града се различават 5000 индивидуални жители и ти можеш да влизаш в контакт с всеки един от тях. Всички те си имат имена и могат да бъдат цел на мисията, която изпълняваш в момента. А цели колкото искаш: започвайки от подкупи, можеш да стигнеш до опожаряване на обекти, побоища и дори убийства за вдъхване на респект.

Стратегия в реално време с пауза за планиране

Играта е разделена на две фази: седмична фаза на планиране и екшън в реално време. Балансът между двете е доста добър. Разбира се, повечето време ще прекарваш в първата фаза, отколкото в екшъна, но това само добавя повече предизвикателство в играта. Когато си в екшън-фазата, не можеш да прекъснеш действията на подчинените ти, за да им дадеш нови инструкции, освен ако става въпрос за четири елементарни бойни команди. Това те принуждава да обмислиш много добре нарежданията си по време на планирането.

Аз ти вярвам, но автоматът ми – НЕ!

В играта е включен цял кашон с

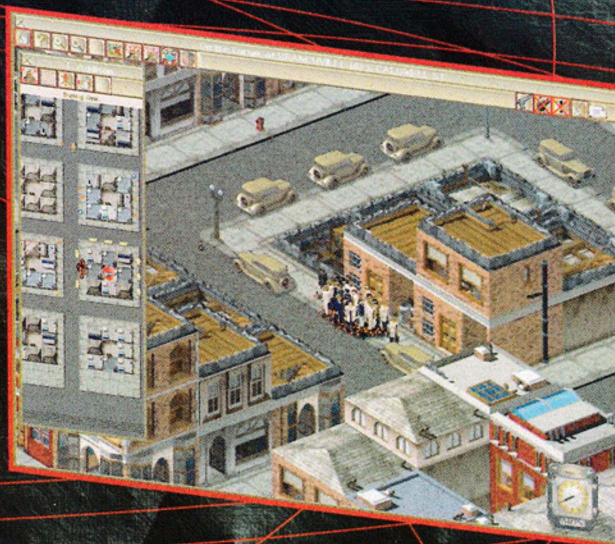




ПРОИЗВОДИТЕЛ: HOTHOUSE

Препоръчителна конфигурация:
Pentium 166 MHz
32 MB RAM
140 MB свободно дисково пространство
8x CD-ROM









различни оръжия. Започвайки от револвера, продължаваме с пушки, карабини, автомати и двойни пистолети. Последните са най-мощното оръжие в *Gangsters*. Те имат точността и далекобойността на пушка и силата на помпа, което не е много реалистично, но пък е смъртоносно. Не са забравени и експлозивите, с които можеш да взривиш от малък семеен бизнес до бетонна сграда.

Време е за малко ЕКШЪН!

След като си дал и последната си заповед и смяташ, че бандата ти е готова да действа, можеш да преминеш към екшън-фазата. Играта превключва на тримерен изглед, гледайки града от югозапад. Мутрите започват да изпълняват нарежданията ти, а ти посредством екрани за наблюдение (ала *Transport Tycoon*) можеш да следиш действията им. След изпълнението или провала на дадена акция подопечните ти чинно рапортуват, а ако трябва да вадят оръжията си, искат от теб разрешение. Полицията и ФБР не спят обаче и ако забележат твоите момчета да извършват престъпление, ще се опитат да ги арестуват. Съответно се започва здрав пуц и ако не изтеглиш своите, ще загубиш, тъй като силите на реда няма да спрат да прииждат.

Тя изглежда добре и има приятен глас...

Графиката е много добра и трите различни резолюции осигуряват „тръгването" на играта на произволен хардуер от P133 нагоре.

Художниците доста са се потрудили и резултатът е детайлни гангстери и реалистични сгради ала Чикаго през 30-те. Тълпата от минувачи е жива и често ще забелязваш как спират пред витрините, зачитат се във вестници и изобщо правят всички нормални за обикновения гражданин действия.

От музикалното оформление също не мога да се оплача. Фоновата музика е приятна, а звуковите ефекти са подходящи за случая. Писъци на умиращи хора, трещенето на оръжията — всичко е на място.

Тя просто е ДОБРА!

Играта бих я сложил направо в Top 3 за края на 1998 година. *Gangsters* е от тези игри, които още при появяването си стават класика. Пък и на мен ми навява спомени за едно произведение на изкуството на *Bullfrog — Syndicate*.

Но стига носталгия, ами да хващам мишката...

SHENMUE

SEGA

SHENMUE преживя интересно развитие. Играта с оригинално заглавие PROJECT BERKLEY е разработена първоначално от легендарния дизайнер на игри Ю Сузуки, станал известен със серията VIRTUA FIGHTER. На 20 декември Sega проведе конференция в Националната изложбена зала на Йокохама, на която показа SHENMUE пред 5000 души. Първоначално се смяташе, че играта ще бъде нещо като RPG, базирано на света, създаден във VIRTUA FIGHTER, но това не можа да се осъществи поради прекалено кратката история, заложена в излязлата наскоро VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE, така че това едва ли ще бъде стандартно RPG.





BATTLE OF BRITAIN

TALON SOFT

В BATTLE OF BRITAIN се пресъздава въздушният бой, разиграл се в небето над Великобритания през втората половина на август 1940 г. В играта е включена и кампания, продължила от май до октомври 1941-ва и представлява сценарий за едно хипотично нападение на Съветския съюз, което в действителност не се е състояло. Играта може да се играе както от немска, така и от британска страна. Играчът сам си избира в какъв отрязък от време иска да играе ден, седмица, месец. Можете, разбира се, да изиграете и цялото сражение.





WIZARDRY 8

SIR-TECH

WIZARDRY 8 и като хронология, и като история е директно продължение на WIZARDRY 7. В края на WIZARDRY 7 могъщият и мистериозен Dark Savant успява да избяга заедно с Astral Dominae – артефакт, в който се съдържат тайните на живота.

В осмата част вие участвате във всеобщото издирване на артефакта и вашите дирения ви отвеждат в Dominus, родното място на Astral Dominae. Към Dominus водят много пътища и много тайни намират там своето разрешение.





CLOSE COMBAT III

MICROSOFT

Това е една по-голяма и по-злостна версия на играта. CC 3 си е поставила амбициозната задача да представи цялата история на нахлуването на германската армия в Съветския съюз и последвалия поход на руските войски до Берлин.

Играта е направена исторически достоверно и се играе в реално време. Играчът има избор между две роли – германец с нисък чин или съветски главнокомандващ. Последният не само управлява войниците и бойната техника по време на битките, но отговаря и за снабдяването на армията. Успехът се награждава с повишаване в чин и възможност да се командват повече войски и техника.



НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Продължение на Commandos

Eidos обявиха, че ще издадат през март продължение на хита им Commandos: Behind Enemy Lines. Commandos: Beyond the Call of Duty ще включва осем нови мисии, нови локации в Източна Европа и Средиземноморието, поголям размер на картите, по-добри графики и нови оръжия и превозни средства.

Тест на Quake III през март

През март ще бъде проведен тест на Quake III: Arena за PC и MAC. Всяка фирма, която закупи лиценз за 3D машината на Quake III, ще получи версията за MAC безплатно.

GT купува Legend

GT Interactive обяви, че е закупила фирмата Legend Entertainment. Студиото за разработка в момента работи върху три заглавия: The Wheel of Time (екшън-приключение), Unreal Level Pack (10 неиздадени нива за Unreal) и Unreal 2. Първите две игри трябва да излязат тази година.

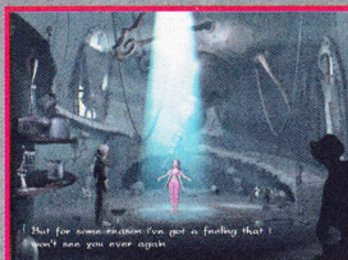
Ново допълнение към Starcraft

Допълнението към Starcraft – Retribution, разработено от Stardock Systems и публикувано от WizardWorks, е вече на пазара. Пакетът добавя три нови кампании, включващи 30 сингъл карти, 120 мултиплейър нива, нови герои и обновени звуци и гласове.

LIATH

BLACK FRIAR

Liath не се различава коренно от традиционните приключенски игри с посочване и кликване. Като всички други заглавия в този жанр играта се върти около събиране на предмети, след това изнамиране на изобретателни начини за използването им, разговоряне с други герои и подобно на поредицата Quest for Glory – използване на магии, за да се преодолеят евентуални препятствия. Самите загадки са сравнително логични и пасват на цялостната идея. Интерфейсът на играта е малко странен, но може би тенденцията в този жанр е взаимодействието на героя с околната среда да се опростява.



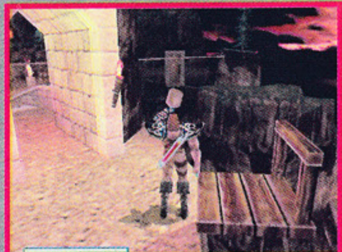


ASGHAN: THE DRAGON SLAYER

GROLIER

Asghan е игра, в която се стреля от трето лице, със същата основна визуална позиция като на Heretic 2. Отново срещаме познатото ни тичане наоколо, убиване на всичко гадно, което видим по пътя си, намиране на ключа, отваряне на вратата и т.н. Но освен 3D екшъна, тук е заложено и приключенското начало и то доста успешно. Освен гадове, в играта се срещат и твои приятели, с които можеш да разговаряш и всичко важно, казано от тях, се записва в дневника ти. Положителна страна на Asghan е заплетената интрига, която вдъхва живот на играта.





SIMCITY 3000

MAXIS

Както можеше да се очаква, новото попълнение към серията Sim City е изпълнено отлично в графично отношение. Градът блести в три измерения и всички сгради са с реалистични размери – ако завъртите картата, ще получите различен изглед. За разлика от Sim City 2000 трафикът на превозните средства е като истински – в районите с голяма гъстота очаквайте да видите множество задръствания. Конструирането е все още автоматизирано – вие полагате зони, добавяте вода и електроенергия и всичко е тип-топ.





SIMON THE SORCERER 3D

ADVENTURESOFT

„Вземете играта Mario 64, смесете я с Doom, прибавете чудесната, интригуваща обстановка на Simon's Fantasyland за изследване, махнете костенурките, които скачат, и големите оръжия, прибавете малко магия и мистерия, уникалната духовитост на Саймън, пълен саундтрак от разговори със старите и новите герои и загадки, които да се решават на различни нива трудност, и ето ви играта Simon the Sorcerer 3D" – Така описват новата си игра Headfirst Productions. Освен новия си 3D изглед играта представя над 50 герои и голямо количество места, всички рендирани в реално време.



НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Playstation 2 в края на 1999?

Президентът на Hudson Soft наскоро заяви, че новата конзола на Sony – Playstation 2, ще бъде на пазара в края на тази година. Той също съобщи, че фирмата му е в процес на разработка на няколко заглавия за новата система.

Юбилейно издание на Final Fantasy

Наскоро научихме нови подробности около очакваната Final Fantasy Collection. Предполага се, че ще бъдат издадени 50 000 бройки от новото заглавие, наречени „Юбилейни пакети" и ще включват освен копие от играта още и часовник и специална кутия. „Нормалните" и „юбилейните" пакети ще бъдат пуснати на пазара в Япония на 11 март, 1999 г.

Подробности около новия WWF

Следвайки успеха на WWF: Warzone, Acclaim са на път да пуснат на пазара WWF: Attitude по-късно тази година.

Новата игра ще представи 55 невероятни кечисти, включително всички по-големи величия в тази „професия". В WWF: Attitude ще намерите повече от 400 движения, коментари от известни коментатори, нов тренировъчен режим и подобрен режим за „създаване на кечист".

CARMAGEDDON 2

По време на състезание напиши :
SMARTBASTARD – Състезанието приключва
TINGTING – Свободни поправки
STOPSNATCH – Смяна на времето
MOONINGMINNIE – Лунна гравитация
CLINTONCO – Hot Rod
FASTBAST – Турбо
TILTY – Флипер
WATERSPORT – Подводно движение
WOTATWATAMI – Гресирани гуми
LEMMINGIZE – Самоубийствено
STIFFSPASMS – Мутирали трупове
MRMAINWARING – Паника на пътя
WETWET – Кредит бонус
STICKYTYRES – Катерите стени
GOODHEAD – Тъпоглавци
E VENINGOCCIFER – Пиано каране
TIMMYTITTY – Бонус за време
ZAZAZ – Пешеходоунищожител





SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

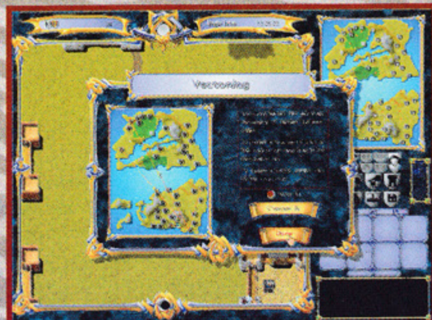
Натисни 'T' и въведи:
mpgod – безсмъртие
mpkfa – здраве, муниции и броня
mphealth – здраве
mpammo – муниции
mparmor – броня
Минавате през стени – mpclip
Координати – mppos
Настройка на камерата – mpcamera
Настройка на светлината – mplightscape

HALF LIFE

Заредете играта с командата "hl.exe -console". След това натиснете ~ за визуализиране на конзолата и въведете "sv_cheats 1" за откриване на цхеат кодовете. Презаредете играта и след това въведете един от следните кодове:
Безсмъртие – /god
Всички оръжия и муниции – /impulse 101
Минавате през стени – /noclip
Избор на карта – /map [име на карта]
Предмет – /give [има на предмет]
Имена на картите
При Single player
c0a0 c0a0a c0a0b c0a0c c0a0d c0a0e c1a0 c1a0a c1a0b c1a0c c1a0d c1a0e c1a1 c1a1a c1a1b c1a1c c1a1d c1a1f c1a2 c1a2a c1a2b c1a2c c1a2d c1a3 c1a3a c1a3b c1a3c c1a3d c1a4 c1a4b c1a4d c1a4e c1a4f c1a4g c1a4i c1a4j c1a4k c2a1 c2a1a c2a1b c2a2 c2a2a c2a2b1 c2a2b2 c2a2c c2a2d c2a2e c2a2f c2a2g c2a2h c2a3 c2a3a c2a3b c2a3c c2a3d c2a3e c2a4 c2a4a c2a4b c2a4c c2a4d c2a4e c2a4f c2a4g c2a5 c2a5a c2a5b c2a5c c2a5d c2a5e c2a5f c2a5g c2a5w c2a5x c3a1 c3a1a c3a1b c3a2 c3a2a c3a2b c3a2c c3a2d c3a2e c3a2f c4a1 c4a1a c4a1b c4a1c c4a1d c4a1e c4a1f c4a2 c4a2a c4a2b c4a3 c5a1
При Multiplayer/Deathmatch
boot_camp bounce datacore lambda_bunker snark_pit stalkyard subtransit undertow
При Hazard course
t0a0 t0a0a t0a0b t0a0b1 t0a0b2 t0a0c t0a0d
Имена на предметите
item_airtank item_antidote item_battery item_healthkit item_longjump item_security item_sodacan item_suit ammo_357 ammo_9mmAR ammo_9mmbox ammo_9mmclip ammo_ARgrenades ammo_buckshot ammo_crossbow ammo_egonclip ammo_gaussclip ammo_glockclip ammo_mp5clip ammo_mp5grenades ammo_rpgclip weapon_357 weapon_9mmAR weapon_9mmhandgun weapon_crossbow weapon_crowbar weapon_egon weapon_gauss weapon_glock weapon_handgrenade weapon_hornetgun weapon_mp5 weapon_python weapon_rpg weapon_satchel weapon_shotgun weapon_snark weapon_tripmine

WARLORDS 3

Всички единици и продукция се превръщат в танкове – just for grant
Времето за производство за всички единици става 1 – hiho hiho
Всички единици взимат медал – purple heart
Ъпгрейд на градовете до Citadels +3 – king of the castle
Всички единици се превръщат в дракони – dragon rush
99 хода за всяка единица – run spot run
1000 точки за избрания герой – there can be only one
Открива картата – but now i can see
Маха "Fog of War" – on a clear day
Водата става зелена – not easy being green
10,000 пари – if i were a rich man
20 Мана – show me the mana
Подпалва всичко – burn baby burn
Завладявате всички градове – i am lazy





COMMANCHE 3

ratz – невидим
bat9 GPS Hellfires
dog9 – Оръжия
cat9 – Повреда
cowz – Временно замръзване на противниците
ipig – Претоварване

(продължава от бр. 1)

MADDEN NFL'99

Original Oakland STICKEM
Original Tampa
SOMBRERO
Astrodome FOR_RENT

N20: NITROUS OXIDE

• *ИЗБОР НА НИВО*
Въведи парола Квадрат, О, Х, Триъгълник, Триъгълник, Х, О, Х.
След това всяко ниво до 30 мойе да бъде избрано
• *КОДОВЕ ЗА НИВАТА*
Ниво Парола
3 О, Х, О, О, Квадрат, Триъгълник, Х, Триъгълник
4 О, О, Триъгълник, О, Триъгълник, О, Квадрат, Квадрат
5 Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, О
6 Квадрат, Квадрат, О, Квадрат, Триъгълник, Х, Триъгълник, Х
7 Х, Триъгълник, О, Квадрат, Х, Триъгълник, О, Триъгълник
8 Квадрат, О, О, Триъгълник, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Квадрат
9 Квадрат, О, Х, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, Х, О
10 Х, Триъгълник, Квадрат, О, Триъгълник, Х, Х, Х
11 О, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, О, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник
12 О, Х, Х, Х, Триъгълник, Х, Х, Квадрат
13 Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, О, О, Х, О, О
14 Квадрат, Квадрат, Триъгълник, О, О, Триъгълник, О, Х
15 О, Триъгълник, Х, Квадрат, О, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник
16 О, Квадрат, Триъгълник, Х, О, О, О, Квадрат
17 Х, О, Триъгълник, Х, Квадрат, Квадрат, Квадрат, О
18 О, Триъгълник, О, О, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, Х
19 Квадрат, Х, О, Квадрат, О, Х, Х, Триъгълник
20 О, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат
21 О, О, О, О, Триъгълник, Х, Триъгълник, О
22 О, Х, О, Триъгълник, Х, О, Триъгълник, Х
23 Квадрат, Квадрат, Триъгълник, О, Триъгълник, Х, О, Триъгълник
24 О, О, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, Квадрат
25 О, Х, Триъгълник, Х, Квадрат, Триъгълник, Х, О
26 Квадрат, О, О, О, Х, О, Х, Х
27 Квадрат, Квадрат, Триъгълник, О, Х, Х, Квадрат, Триъгълник
• *ИЗБОР НА БОНУС НИВО*
Въведи парола: Квадрат, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, О, Триъгълник, Квадрат, Квадрат.
• *ОРЪЖИЯ*
Въведи парола: Квадрат, Х, О, Квадрат, Х, Квадрат, О, Квадрат.
• *ЖИВОТИ*
Въведи парола: О, Х, Х, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, О.
• *СКРИТ КОРАБ*
Въведи парола: Х, Х, Х, Квадрат, Триъгълник, О, Х, Триъгълник.
• *НЕ СЕ НУЛИРАТ БОНУС ТОЧКИТЕ*
Въведи парола: Квадрат, Триъгълник, Х, Триъгълник, О, Квадрат, Триъгълник, Х.
• *FIREWALLS*
Въведи парола: Х, Х, Квадрат, Х, Х, Х, Триъгълник, Триъгълник.
• *Н≤О СЪСТОЯНИЕ*
Въведи парола: О, Х, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, О, Триъгълник, О.
• *ИЗКЛЮЧВАНЕ НА КОДОВЕТЕ*
Въведи парола: Квадрат, Квадрат, Х, О, О, О, О, Триъгълник.



TOMB RAIDER 3

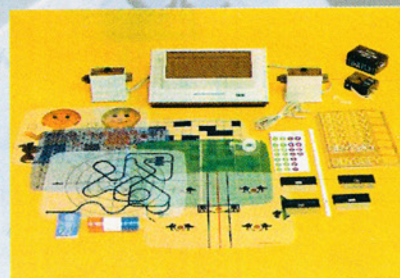
Минаване на следващото ниво
Докато играете бързо натиснете: L2, R2, L2(2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4), R2, L2, R2(4), L2. Ако правилно въведете кода, Лара ще каже:"Не".
Всички предмети
Докато играете бързо натиснете: L2, R2(2), L2(4), R2, L2, R2(2), L2, R2(2), L2(2), R2, L2(2), R2. Ако правилно въведете кода, Лара ще Изкрещи.
Всички тайни
Докато играете бързо натиснете: L2(5), R2, L2(3), R2, L2, R2, L2(2), R2, L2(2), R2, L2(2). Ако правилно въведете кода, Лара ще каже:"Ааааx".
Здраве
Докато играете бързо натиснете: R2(2), L2, R2, L2(6), R2, L2(3), R2, L2(5). Ако правилно въведете кода, Лара ще каже:"Ааааx".
Ключа в дома на Лара
Докато играете в куюата на Лара бързо натиснете: R2, L2(3), R2, L2(6), R2, L2(5), R2, L2(2). Ако правилно въведете кода, Лара ще каже:"Не".



ХУМОР

12 урока, които научил Kenn Hoekstra от *Raven Software*, играейки на видеоигри:
☺ Няма проблем, който да не може да бъде решен с насилие.
☺ Ако нещо се движи, УБИЙ ГО!
☺ Управлението на произволно превозно средство или оръжие е просто и не изисква тренировка.
☺ „Босовете" винаги си наемат служители, които са по-слаби от тях, за да им вършат мръсната работа.
☺ Ако намериш храна на земята, изяж я.
☺ Парите често са пръснати по улиците.
☺ Всички магазинери са въоръжени до зъби.
☺ Куршумите никога не свършват, свършват само гранатите.
☺ Всички жени носят прозрачни дрехи и имат страхотни тела.
☺ Враговете винаги оставят оръжия и боеприпаси по земята, за да можеш да ги вземеш и да ги победиш с тях.
☺ Членовете на гангстерски банди често имат еднакви лица и имена.
☺ Когато караш кола, не се притеснявай, ако катастрофираш. Нов автомобил ще се появи на мястото на стария.

История на игрите: ODYSSEY



Както споменах в миналия брой, през 1972 година, когато е основана фирмата *Atari*, техните бъдещи конкуренти от *Magnavox* пуснали на пазара първата домашна видеоигра *Odyssey*, която била с доста опростени графики и ограничени възможности. Конзолата имала сменяеми „касети“, но те не носели в себе си самата игра, а били просто набор от джъмпери, които стартирали дадено заглавие, вградено в самия *Odyssey*. Самата видеоигра нямала микропроцесори и била напълно аналогова. Нямала дори възможност да запаметява резултатите и затова се разпространявала с таблици, в които играчите вписвали точките си.

С пускането на първата си конзола *Magnavox* патентовали концепцията за „домашна видеоигра“. Поради тази причина *Atari* били принудени да платят лицензна такса на *Magnavox* (в интерес на истината, тя била доста ниска), за да пуснат на пазара играта им *2600* (за нея — в следващия брой). При пускането на *Intellivision* обаче *Mattel* не платили лиценза и *Magnavox* настояли да им се плаща определена сума за всяка произведена конзола. Юристите на *Mattel* отказали условията и *Magnavox* завели дело, което спечелили. Това донесло в сметката им няколко милиона долара. Когато се появила домашната версия на *Pong*, *Magnavox* осъдили *Atari* за това, че тяхната игра приличала на една от вградените в *Odyssey*. Изобщо *Magnavox* спечелили повече пари от съдебни процеси, отколкото от продажбите на първата им конзола. Това се дължало отчасти и на лошите маркетинг и реклама: много хора останали с впечатлението, че *Odyssey* „върви“ само на телевизорите на *Magnavox*.

През 1978 *г.* *Magnavox* решават да се включат в пазара на конзолите с касети. В резултат се появил *Odyssey I* (известен в Европа като *Philips Videopac*). Новата конзола не била толкова мощна колкото *2600* на *Atari*, но имала едно голямо предимство — разполагала с клавиатура. Рекламите на новия продукт тръбели: „The Keyboard is the Key“ („Клавиатурата е ключа“). Този плюс обаче не спечелил кой знае колко клиенти, тъй като конкуренцията била доста напред: разполагала с повече лицензи, повече игри, повече фирми разработвали заглавия за тях и т. н. Единствено родителите се кефели, защото с клавиатурата си конзолата приличала доста на домашен компютър.

1983 година, в която се появили конзолите от следващо поколение и през която започнал залезът на пазара на видеоигри, сложила край и на *Odyssey I*. В същото време *Magnavox* съобщили, че разработват собствена 8-битова система с кодовото название *Odyssey 3* (по-късно наречена *Command Center*). Конзолата трябвало да включва по-добри графики, повече памет, 300 baud модем, гласов синтезатор и клавиатура, подобна на компютърните. Пробен модел дори бил представен пред публика на изложението Consumer Electronics. Системата така и не стигнала до масовия потребител, въпреки че за кратко време през същата 1983 година били пуснати в продажба конзолата плюс 16 касетки с игри. По-добра съдба имала европейската версия, наречена *Philips Videopac + G7400*.

След този неуспешен опит да се върнат на пазара на видеоигри, *Magnavox* се появили чак през 1992 година, когато пуснали в продажба *CD-I* — „мултимедийно устройство за забавление“, включващо игри, интерактивни филми и др. *CD-I*, обаче, така и не пробил на пазара, тъй като имал по-лоши игри от тогавашните конзоли, а компютрите били по-удачни за обучение. До спирането му от производство, *CD-I* „донесъл“ на *Magnavox* загуба от милиони долари.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....

Адрес: ....

Текст: ....

....

....

Безплатна (до 7 думи) ❒ Платена (над 7 думи) ❒

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 7, награди получават:
Иван Цветанов – София, ЕГН 8305046421
Елена Попянчева – Ямбол, ЕГН 7610069098

На спечелилите – честито! Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма „Пулсар“ – ул. „Сердика“ 28.



Те са Вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!

ХАРДУЕР

МОСТ КОМПЮТЪРС
www.most.bg
Сверете часовника си!

ТВ ИГРИ

ФИРМА „ПУЛСАР“
Официален дистрибутор на SEGA за България
София, ул. „Сердика“ № 28,
Тел.: 02/ 83 26 35, 981 59 67.

СОФТУЕР



МУЛТИМЕДИА ООД

- ✓ Приложен софтуер
- ✓ Графични системи
- ✓ Мултимедийни системи
- ✓ Дизайн
- ✓ Изработване на WEB-страници
- ✓ Локални мрежи

1202 София, ул. „Братя Миладинови“ № 58
Тел.: 02/ 83 10 53, 83 21 86, факс 02/ 83 25 45

E-mail: mail@multimedia.bg
http://www.multimedia.bg

ИНТЕРНЕТ



Най-добрият Интернет-доставчик в София!
София 1164, п. к. 71
тел. (02)980 96 66; факс (02)980 64 31



Компютърни системи за игромани!
София 1113,
бул. „Цариградско шосе“ 125, блок 26Б
тел.: (02)731173, 971 3262, факс(02)9712021
e-mail: office@risk.bg

МАЛКИ ОБЯВИ

➲ ***831053*** Продавам *Sega Megadrive II*, маркови, 1 година гаранция. Цена 90$.

➲ ***831053*** Продавам *Sony Playstation*, маркови, 1 година гаранция.
Цени: *PSX*+джойстик – 175$, *PSX+Dual shock* – 185$, *PSX*+два джойстика и мемъри карта, 15 блока – 195$.

➲ ***0357/3780*** Продавам *Gameboy* + дискета за 60$.

➲ ***2922816*** Продавам оригинален *Megadrive* с 1 касета – 70 000 лева.

➲ ***034/29302*** Търся играта *Leisure Suit Larry*.

➲ ***721116*** Продавам *386DX 40 MHz*, копроцесор, 8 Mb RAM.
Купувам харддиск от 80 до 500 Mb, цена до 30$, вечер.

➲ ***2922644*** Продавам дискове с игри за PC.

➲ ***4694131*** Търся играта *Commandos*, спешно.

➲ ***442617*** Купувам CD *„PC Games Mania 97“*.

➲ ***032/864125*** Търся *Conquest Fonth*, продавам игри – изгодно.

➲ ***761667*** Продава *Sega Saturn*, оборудвана, 6 CD.

➲ ***032/430837*** Продавам „Правец 8“.

➲ ***626870*** Търся играта *Mr. Bones* за *Sega Saturn*.

➲ ***062/22924*** Търся хардуер и програми за „Правец 8С“.

➲ ***046/39285*** Продавам нов *Playstation* изгодно.

➲ ***068/46183*** Продавам дискове за *Sony Playstation*.

➲ ***271458*** Продавам *Premier Manager* за PC.

➲ ***564601*** Продавам много *Nintendo Famili Game* и дискета.

➲ ***218817*** Продавам дискети за *Famili Game*..

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, ул. „Братя Миладинови“ 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие“, София.

За приятелите на „Игромания“

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА СЕ ВКЛЮЧИТЕ В ИНТЕРНЕТ СЪС СВОЯ WEB-СТРАНИЦА

Цена за изработване **15 000 лева.**
Такса за 6 месеца **15 000 лева.**
Вашият адрес ще бъде:
*www.multimedia.bg/gamemania/*вашето име**

За контакти 83 10 53, 83 29 74.

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I корица	5000 лв./кв. см
До главата	10000 лв./кв. см
16-а стр.	3000 лв./кв. см
Вътрешна стр.	2000 лв./кв. см

ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	2%
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	5%
над 1 млн. лв.	10%

Цените са без ДДС.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ. *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ. *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА. *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: gamemania@multimedia.bg
В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.


ISSN 1311-090X
SPYRO™
THE DRAGON
ОЧАКВАЙТЕ БРОЙ 2 НА БИБЛИОТЕКА
„ИГРОМАНИЯ" — SPYRO THE DRAGON!
ИГРОМАНИЯ